



Rep-500

Défense des deux Cavaliers

La défense des deux Cavaliers

La défense des deux Cavaliers est une réponse à un début de partie italienne dans laquelle les Noirs cherchent à rompre la symétrie et engager une contre-attaque dès le 3^{ème} coup.

Les premiers coups joués sont : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 **Cf6** (au lieu de Fc5 dans la partie italienne)



Après 3. ... Cf6

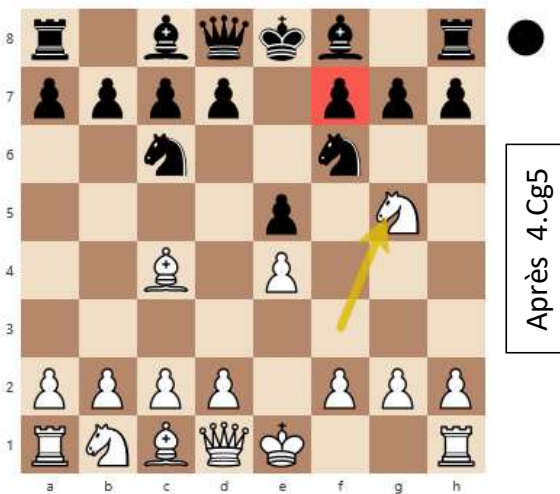
Diagramme de base (Tabiya) de la défense des deux Cavaliers

Les Blancs ont alors le choix entre trois variantes principales pour la suite de la partie,

- **4.Cg5** avec une menace sur le pion f7 mais avec des risques pour les Blancs si les Noirs maîtrisent les contre-attaques possibles. **[A]**
- **4.d4** avec des positions assez complexes **[C]**
- **4.d3** la variante plus « tranquille » **[retour à la partie italienne]**

Il existe par ailleurs un grand nombre de sous-variantes dont certaines sont très connues comme l'attaque Fegatello, l'attaque Max Lange, la contre-attaque Traxler, ...

[A] 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 4.Cg5



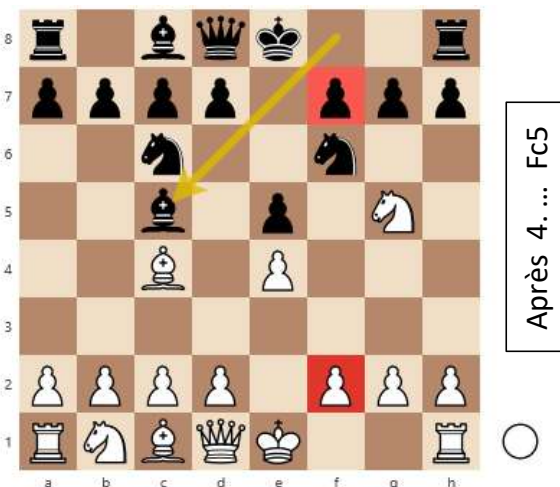
En jouant ce coup de Cavalier, les Blancs cherchent à faire une fourchette par 5.Cxf7 menaçant à la fois la Th8 et la Dame Dd1.

Mais par ce coup de Cavalier, les Blancs ne respectent pas les principes fondamentaux des ouvertures en négligeant le déploiement des Pièces, en lançant une attaque avant d'avoir terminé le déploiement.

Pour exploiter cette « négligence » des Blancs, les Noirs peuvent chercher à finaliser le développement côté roque et à lancer une contre-attaque qui maintiendra une menace constante sur le Roi adverse, pour le déroquer et pour réaliser des menaces de mat.

La contre-attaque des Noirs va être de jouer 4. ... Fc5 en « ignorant » la possible fourchette des Blancs par 5.Cxf7 avec une fourchette Dame + Tour. [A]

Une variante moins agressive consiste à jouer 4. ... d5 pour interposer un pion sur la diagonale a2-g8. [B]



Le coup « 4. ... Fc5 » est un coup qu'un joueur non-averti ne jouerait pas. Il jouerait plus sûrement « 4. ... De7 » pour sauver sa Dame. Il ne peut être joué qu'en ayant une idée précise de la suite de coups qui permettra de sauver à la fois la Dame et la Tour, tout en obtenant d'autres avantages.

Le coup 4. ... Fc5 engage l'attaque **Traxler** qui est une manœuvre pour le moins audacieuse et surprenante pour l'adversaire.

Les Blancs ont alors deux réponses possibles dans cette position :

- 5. Cxf7 pour faire une fourchette et gagner une qualité
- 5. Fxf7+ pour plus modestement déroquer le Roi Noir en l'obligeant à Re7.

[A] 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 4.Cg5

A		4.		Fc5	Attaque TRAXLER 4. ... Fc5 : les Noirs ignorent la menace d'une fourchette en f7 [4. ... d5] [B]
		5.	Cxf7	Fxf2+	Cxf7 : avec une fourchette D et T Fxf2+ : un sacrifice pour déroquer le Roi Blanc alors que les Noirs risquent déjà de perdre une Tour ! [5.Fxf7+ {pour un jeu plus tranquille en se contentant de déroquer le Roi Noir}]
					Sur 5. ... Fxf2+ les Blancs ont 3 réponses possibles : 6. Rxf2 : la réponse la plus naturelle mais pas la plus efficace [Aa] (+0,76) 6. Re2 ?? : [Ab] (+0,30) 6. Rf1 : la meilleure réponse "pour les connaisseurs" [Ac] (+1,00)
A	a	6.	Rxf2	Cxe4+	Rxf2 : permet aux Blancs de prendre un avantage en matériel en capturant un Fou Cxe4+ : capture d'un pion et mise en échec



Après 6. ... Cxe4+

Analyse des positions après 6.Rxf2 Cxe4+

Les Noirs ont perdu un Fou et ils risquent d'avoir à échanger une Tour contre un Cavalier. Ils ont un pion central supplémentaire mais cela ne comble pas le déficit en matériel.

Le Roi Blanc est déroqué et il est en échec.

La tactique des Noirs va être à présent de maintenir la pression sur le Roi Blanc , tout en cherchant à sauver leur dame et leur Tour et à obtenir d'autres avantages.

Le logiciel Fritz évalue les positions à :

-1.62 (avantage aux Noirs) si les Blancs jouent 7.Rf1

0.00 (égalité) si les Blancs jouent 7.Rg1

0.12 (égalité) si les Blancs jouent 7.Re3 (pour attaquer le Ce4)

Malgré le déficit en matériel, les Noirs sont donc dans une situation relativement satisfaisante.



[A] 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 4.Cg5 Fc5 5.Cxf7 Fxf2+

A	a	6.	Rxf2	Cxe4+	Rxf2 : permet aux Blancs de prendre un avantage en matériel en capturant un Fou Cxe4+ : capture d'un pion et mise en échec
		7.	Re3	Dh4	Re3 : pour menacer le Ce4 Dh4 : pour soutenir le Ce4 tout en échappant à la menace du Cg5 des Blancs [7.Rf1 Dh4 {menace de mat} 8.De2 Cg3+ 9.hxg3 Dxxh1+ 10.Rf2 0-0]
		8.	g3	Cxg3	g3 : pour menacer la Dame Cxg3 : pseudo-sacrifice du Cavalier avec une menace DxFc4
		9.	hxg3	Dd4+	hxg3 : capture du Cavalier Dd4+ : mise en échec du Roi Blanc [9. .. Dxc4 ? { car serait suivi par Cxh8}]
		10.	Rf3	0-0	Rf3 : 0-0 : le roque permet de sauvegarder la Th8 qui était menacée par le Cf7.



Analyse des positions

Pour les Blancs : le Roi est « dans le vent ». Le Cf7 est cloué mais soutenu par le Fc4. Le Fc4 est menacé par la Dd4. La Th1 est active et elle peut venir menacer la Dd4 et soutenir le Fc4 en se déplaçant en h4. Les Blancs ont 2 pions en moins mais 2 Pièces en plus. Leur développement est peu avancé.

Pour les Noirs : ils ont un déficit en matériel important (- 4 points). Leur Dame est active mais exposée.

Fritz donne un petit avantage aux Blancs de +0,6 s'ils jouent 11.Th4 et un désavantage de -1,87 s'ils jouent Fb3 ou de -2,85 s'ils jouent Rg2. Les Noirs ne sont donc pas si mal que cela, même si rien n'est encore fait.

[A] 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 4.Cg5 Fc5 5.Cxf7 Fxf2+

A	b	6.	Re2 ?	Cd4+	Re2 ? : un coup douteux puisque le Roi s'expose immédiatement à un nouvel échec Cd4+ : pour les Noirs il est impératif de maintenir la pression sur le Roi pour empêcher Cxd8 ou Cxh8
		7.	Rf1	De7	Rf1 : De7 : sauve la Dame mais condamne la Tour Th8 [7.Rxf2? Cxd4+]
		8.	Cxh8	d5	Cxh8 : d5 : menace le Fc4 des Blancs et libère le Fc8 des Noirs
		9.	Fe2	Fh4	Fe2 : permet d'éviter le coup Fg4 des Noirs menaçant la Dd1 Fh4 : pour sauver le Fou tout en ouvrant la colonne du Roi Noir [9.exd5 ?? Fg4 10.Fe2 Fxe2+ 11.Dxe2 Cxe2 {les Blancs perdent leur Dame}]
		10.	d3	Df8	d3: pour libérer le Fc1 Df8 : pour positionner la Dame face au Roi Noir et menacer le Ch8



Analyse des positions

Fritz donne un avantage minimum de 1.40 aux Noirs

[A] 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 4.Cg5 Fc5 5.Cxf7 Fxf2+

A	c	6.	Rf1	De7	Rf1 : le meilleur coup à jouer pour les Blancs De7 : pour sauver la Dame
		7.	Cxh8	d5	Cxh8 : capture de la Tour d5 : menace le Fc4 des Blancs et libère le Fc8 des Noirs
		8.	exd5	Cd4	exd5 : Cd4 : repli du Cavalier qui se positionne au centre [8. ... Cxe5]
		9.	d6	Dxd6	d6 : pour dévier la Dame et permettre au Ch8 de sortir Dxd6 : capture du pion [9.c3 ? Fg4 10.Da4+ Cd7 11.Rxf2 Dh4+ 12.Rf1 0-0-0]
		10.	Cf7	Dd7	Cf7 : sortie du Cavalier Dd7 : pour menacer le Cf7 et activer la Dame [10 ... Dc5 11.d3 Fg4]
		11.	Cxe5	De7	Cxe5 : capture d'un pion central De7 : pour menacer le Ce5
		12.	Cf3	Cxf3	Cf3 : repli du Cavalier Cxf3 : il ne peut pas être repris par la Dame car suivi de De1#



Analyse des positions

Les Blancs ont un avantage important évalué à +5 par le logiciel Fritz.



[B] 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 4.Cg5

B	4.		d5	d5 : menace le Fc4 des Blancs
	5.	exd5	Ca5	exd5 : capture d'un pion central Ca5 : variante principale dite variante Morphy-Polerio [5. ... Cxd5 6.Cxf7 Rxf7 7. Df3+ Re6] Attaque Fegatello (voir Rep-013)
	6.	Fb5+	c6	Fb5+ : pour échapper à la menace du Cavalier c6 : pour s'interposer et attaquer le Fb5
	7.	dxc6	bxc6	dxc6 : pour capturer le pion c6 bxc6 : les Noirs n'ont pas d'autre choix
	8.	Fd3	Cd5	Fd3 : repli du Fou Cd5 : centralisation du Cavalier et attaque du Cg5 par Dd8
	9.	Cf3	Fd6	Cf3 : repli du Cavalier et attaque du pion e5 Fd6 : pour permettre le roque
	10.	0-0	0-0	0-0 : pour sécuriser le Roi et activer la Tour 0-0 : pour sécuriser le Roi et activer la Tour



Analyse des positions

Pour Fritz, les positions sont égales entre les Blancs et les Noirs.

Blancs : ils ont un retard de développement mais une bonne structure de pions.

Noirs : ils ont un pion en moins et surtout 2 pions isolés. Leur développement est plus avancé que celui des Blancs et les Pièces sont plus actives.

[C] 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6



C	4.	d4	exd4	d4 : engage le combat au centre et double l'attaque sur le pion e5 exd4 : pour capturer le pion d4 du centre [4. ... d6 pour soutenir le pion e5 avec le risque d'un échange de Dames] [4. ... Cxd4]
	5.	O-O	Cxe4	O-O : pour permettre à la Tour de venir rapidement sur la colonne e Fc5 : pour soutenir le pion d4 doublement attaqué [5. ... Fc5 {pour permettre le roque}]
	6.	Te1	d5	Te1 : pour contrôler la colonne ouverte et cloué Ce4 d5 : pour soutenir la Ce4, attaquer le Fc4 et libérer le Fc8
	7.	Fxd5	Dxd5	Fxd5 : meilleur coup pour Fritz (0.00) Dxd5 : capture du Fou [7.Fd3 Fb4 8.Fg5 f6 9.Fd2 Fe7 {-1.00}] [7.Fb3 Fe6 8.c3 dxc3 9.Cxc3 Cxc3 {-1.00}]
	8.	Cc3	Da5	Cc3 : car le pion d4 est cloué (Dd5 non défendue) Da5 : pour déclouer le pion d4 et attaquer le Cc3
	9.	Cxe4	Fe6	Cxe4 : pour fuir l'attaque du pion d4 et capturer le Ce4 Fe6 : pour parer à un échec à la découverte et permettre un grand roque
	10.	Ceg5	O-O-O	Ceg5 : menace le Fe6 et ouvre la colonne pour la Te1 O-O-O : pour sécuriser le Roi et activer la Ta8

Analyse des positions

Pour Fritz, les deux camps sont pratiquement à égalité. Très léger avantage aux Noirs.



En synthèse

- **En ayant les Noirs :**

La « Défense des deux Cavaliers » permet de s'échapper très vite de « la traditionnelle » partie italienne et d'engager un jeu très dynamique.

Si les Blancs acceptent eux-aussi de sortir de la partie italienne , ils vont probablement jouer 4.Cg5 pour développer une attaque sur le pion f7. Dans le cas contraire, les Blancs joueront 4.d3 pour revenir à la partie italienne.

Sur 4.Cg5, les Noirs peuvent engager une « attaque Traxler » en répondant par 4. .. Fc5. Mais avant d'engager une telle attaque en compétition, il faut l'avoir jouée fréquemment au cours de parties d'entraînement car elle est à haut risque.

La variante 4. ... d5 est sans doute moins risquée pour les Noirs. Par ailleurs, elle peut permettre de développer une « attaque Fegatello » qui est plus facile à maîtriser, tout en étant très efficace.

- **En ayant les Blancs :**

La tentation est sans doute très forte de jouer 4.Cg5, avec à la clé au minimum un « déroquage », voire un avantage en matériel avec la capture de la Tour. Si l'adversaire a joué une « Défense des deux Cavaliers » sans réellement la connaître, c'est sans doute ce qu'il faut faire. Dans le cas contraire, il peut être raisonnable de revenir à la partie italienne par 4.d3.